TEXAS INSTRUMENTS

MODULE MAGIQUE

L'HISTOIRE D'E.T. ET ELLIOTT

Les mots les plus caractéristiques de l'histoire d'E.T. et Elliott sont inclus dans ce module.

Les noms sont au singulier, les adjectifs au masculin.

Sont exclus les noms propres, les formes verbales autres que l'infinitif.

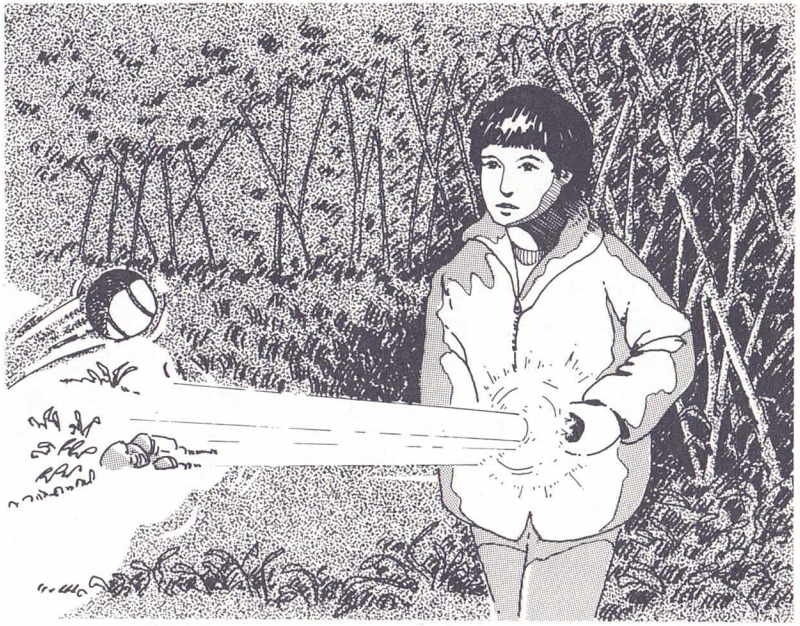
* E.T. est une marque sans licence de Universal City Studios, INC.

SEUL SUR TERRE

La *nuit* est *noire, la lune brille* déjà et les étoiles commencent à scintiller dans le ciel. Tout à coup, une lumière *couleur lavande* inonde la forêt : un *vaisseau* spatial apparaît et lentement *atterrit...*

Le panneau arrière du vaisseau s'entrouvre et de *petites* créatures descendent la *rampe* dans la demi-obscurité. Elles respirent de manière particulière et émettent une sorte de *bruine* autour d'elles... Que viennent-elles chercher, *ramasser* ? Elles n'en ont guère le temps ! Trouant le silence de la nuit, le hululement d'une chouette retentit. Les petites créatures *tremblent* de *peur* et fuient dans le craquement des *feuilles.* Vite ! Elles rejoignent leur vaisseau qui décolle et bientôt disparaît dans *l'espace.* Toutes, sauf une qui s'était davantage éloignée, qui s'était séparée du *groupe* et qui se trouva sur une *route,* éblouie par les *phares* d'une *voiture* : un homme, attiré par la lueur, était venu, qui descendit de son véhicule, courut dans la forêt. Des clés *attachées* à sa *taille* faisaient un bruit métallique effrayant... De quoi affoler encore plus cette petite créature, cet être extra-terrestre, E.T., dont le cœur se mit à *battre* très *fort* et devint *rouge* et brillant... C'était sa manière de communiquer avec les siens, hélas ! maintenant bien loin.
E.T. était dès lors *seul* sur terre !

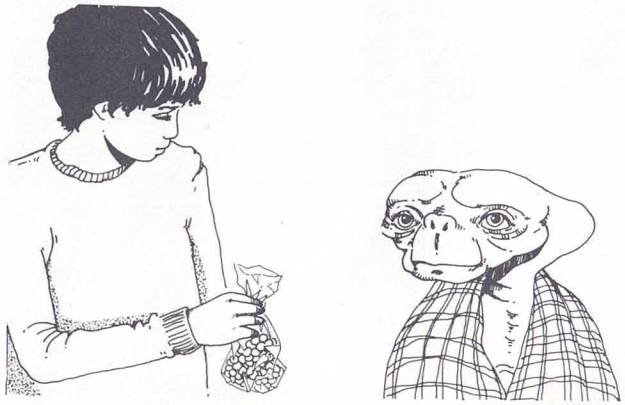
UNE PRESENCE MYSTERIEUSE



A peu de *distance* de là, au moment où ce drame se déroulait dans la forêt, Elliott, un jeune garçon, avait invité ses amis. Une *pizza* était prévue qu'Elliott devait aller chercher. De retour chez lui, il *entendit* un *bruit sourd* dans la *cabane* à *outils* située derrière la maison. « Encore Harvey, se dit-il » (Harvey, c'était son *chien*). Et pour s'en assurer... sinon se rassurer... il lance une *balle* de base-ball qui, c'est à ne pas *croire,* curieusement lui est renvoyée. Il doit y *avoir* quelqu'un dans cette cabane, manifestement... Elliott prend peur et rentre chez lui. Non sans expliquer, mais on ne le prend pas au sérieux, qu'il y a quelque chose d'anormal. D'autant plus que sur le sol il avait remarqué des *traces* de *pas* suspectes.

L'ETRANGE RENCONTRE

Ce n'est que plus tard dans la soirée que l'enfant *sortit* de nouveau, accompagné de son chien qui ne cessa de grogner. Et, dans la lumière de sa *lampe,* il voit, pour la première fois E.T., cet être extraordinaire, semblable à un batracien dont la tête était animée par deux gros yeux globuleux... C'est encore une fois la *frayeur* et Elliott rentre précipitamment...



Le lendemain soir, bien que peu rassuré mais tout de même curieux, Elliott décide de retourner dans la cabane. Il retrouve de fait E.T., tremblant de peur et de froid. Elliott le recouvre de sa *veste.* Il lui offre un *bonbon.* Pourquoi E.T. n'aimerait-il pas les bonbons ? Surprise ! E.T. l'accepte et tend la *main.*

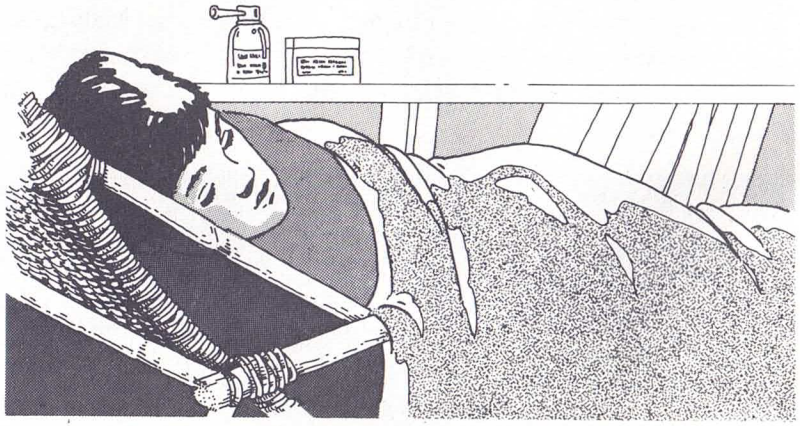
AMI

Alors Elliott a une idée... comme le Petit Poucet qui semait des cailloux pour retrouver son chemin, il regagne doucement sa *chambre* en laissant tomber ici et là derrière lui des bonbons. Et, miracle, E.T. se met à le *suivre* et bientôt se retrouve lui aussi dans la chambre. Mieux même, la communication s'établit. Chaque geste que fait Elliott, E.T. le répète... Elliott se touche le front, E.T. en fait autant, Elliott lève un bras, E.T. l'imite... Cette mimique se poursuit jusqu'au *moment* où, confiants l'un et l'autre et tous deux fatigués, ils ne tardent pas à s'*endormir* à même le *sol* de la chambre.

Alors que dehors, dans la nuit, des hommes intrigués par l'atterrissage du vaisseau spatial, recherchent encore d'éventuels extra-terrestres ! Où avaient-ils pu se *cacher* ?

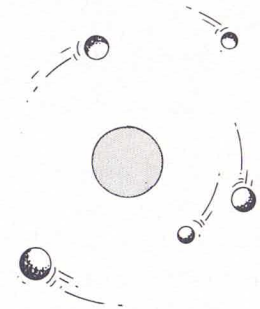
LE SECRET

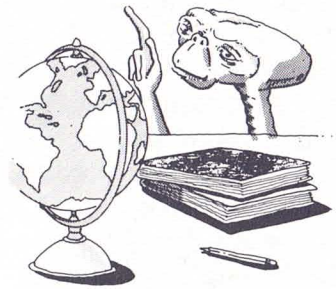
Au petit matin, Elliott se réveille et sa pensée va immédiatement à E.T. C'est un jour de classe. Comment pourrait-il aller à l'école et *laisser* E.T. seul à la maison ? Il faut trouver un moyen... il simule la maladie... souffle sur le thermomètre pour faire croire qu'il a de la fièvre. Sa maman le croyant souffrant décide de le laisser au lit et part à son travail. Voici Elliott et E.T. seuls qui vont passer la journée à commencer à se comprendre, à devenir des amis.
Elliott est tellement heureux qu'il ne peut garder son *secret* pour lui tout seul. Quand Mike, son grand frère, rentre enfin, il lui présente E.T., non sans lui avoir fait *jurer* de ne pas le trahir. Secret qui a bien failli être compromis lorsque Gertie, sa petite sœur, est rentrée à l'improviste et s'est mise à *crier...* de peur ! Il lui a fallu la rassurer, non sans peine, lui faire promettre de ne rien dire. Pour éviter toute nouvelle visite imprévue, Elliott imagina un *code* : il n'ouvrirait sa chambre que si l'on *frappait trois* coups !



LA PLANETE D'E.T.

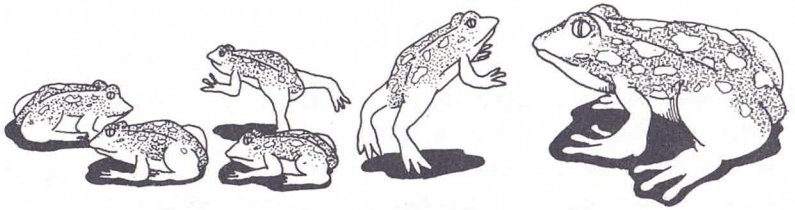
Et voilà nos trois enfants, assis sur leur *chaise,* devant un *bureau,* qui essaient de communiquer avec E.T. En vain ou presque, jusqu'au moment où Elliott prenant un *atlas* et un *globe* terrestre *montre* à E.T. où il est et lui demande d'où il vient... E.T. alors se saisit de pâte à *modeler,* et habile bien que n'ayant que quatre *doigts* à chaque main, façonne plusieurs *boules* représentant les planètes, boules qui se mettent à tourner en l'air, *autour* de la plus grande qui figure le *soleil.* Imaginez la stupéfaction des enfants !



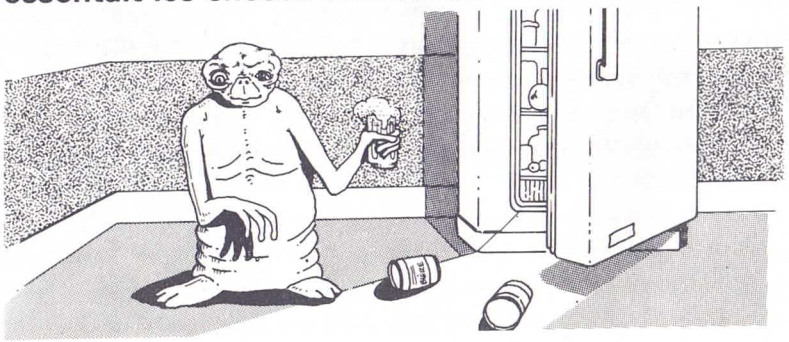


Le jour suivant, il y a encore classe. Elliott ne peut plus faire croire qu'il est *malade* ! Il lui faut partir, *laisser* E.T. seul à la maison. Il lui ménagera une bonne *cachette* : dans un *coin* du *placard,* au milieu de ses animaux en *peluche* et pour lui assurer plus de *confort,* le laisser bien au *chaud,* il ajoutera édredons et *oreillers...*

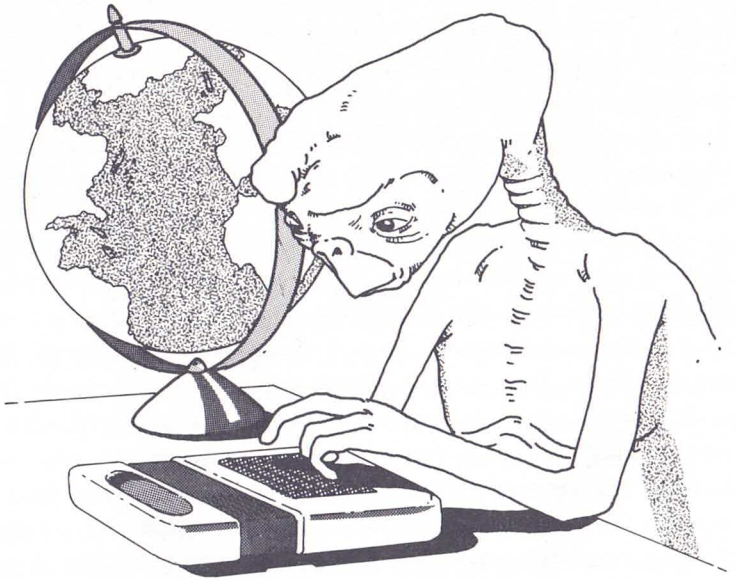
DES PHÉNOMENES ETRANGES



Et ce jour-là eurent lieu d'*autres* événements encore plus extraordinaires. Alors qu'Elliott était avec son professeur de *sciences* pour une séance de travaux *pratiques* au cours de laquelle il s'agissait d'endormir des grenouilles dans un bocal pour pouvoir, horreur ! les disséquer ensuite avec un *scalpel,* E.T., affamé, vint à la *cuisine* chercher dans le réfrigérateur de quoi boire et manger. Il but ce qu'il trouva, de la bière alcoolisée en particulier, éprouva des difficultés à *marcher,* puis *tomba...* ivre ! Et, dans le même temps Elliott ressentit les mêmes effets, s'excita, libéra les grenouilles auxquelles E.T. ressemblait pour finalement s'écrouler, ivre lui aussi, dans la salle de classe. *Inutile* de dire la surprise du professeur et l'étonnement de la maman d'Elliott lorsqu'on ramena son fils à la maison.
Elliott, curieusement, pensait ce que pensait E.T., ressentait les choses comme lui...



E.T., TÉLÉPHONE, MAISON



E.T. ne resta pas inactif dans la maison une fois son ivresse passée. C'était un extra-terrestre, il ne savait pas parler, mais il venait d'une planète où l'on maîtrisait l'électronique, l'informatique... et mettre la télévision en marche, jouer avec la DICTÉE *MAGIQUE,* se servir des talkies-walkies... tout cela n'avait pas de secret pour lui. Et lorsque Gertie, la petite fille, rentrée la première à la maison essaya de lui apprendre quelques mots, quelle ne fut pas sa surprise d'entendre E.T. lui dire : « E.T., téléphone, maison ». E.T. voulait, avec tous les *objets* qu'il avait trouvés dans la maison, envoyer un *message* dans l'espace, *essayer* d'*appeler* ses semblables pour qu'ils viennent le rechercher sur terre. *Comment* faire ?

LA DISPARITION D'E.T.

Il allait falloir trouver un moyen pour *emmener* E.T. hors de la maison... Fort heureusement, le jour suivant était un jour de fête... le Carnaval en quelque sorte... à l'occasion duquel les enfants pouvaient se déguiser et parcourir les rues. Le *plan* fut vite dressé : Gertie se cacherait, E.T. prendrait sa place. Ce qui fut fait. E.T. se retrouva habillé en fantôme, recouvert d'un drap percé de deux trous pour lui permettre la *vue, placé* dans un *panier* sur le porte-*bagage* avant d'une bicyclette. Et de cette manière Elliott et son ami E.T. purent gagner la forêt, le site d'atterrissage d'où E.T. pourrait envoyer son message dans l'espace. Très vite, il avait l'art de tout *utiliser,* l'installation fut prête : voilà les fils tendus dans les arbres à l'aide de quelques *pointes,* un parapluie servant d'antenne parabolique, la DICTÉE MAGIQUE permettant la rédaction du message...

Ils *attendirent ensuite* vainement la réponse, toute la journée, tard dans la nuit jusqu'au moment où Elliott s'endormit. Ce sont les premiers *rayons* du soleil qui le réveillèrent au petit matin. Quelle ne fut pas sa surprise de se retrouver seul. Après de longues recherches, il dut se rendre à l'évidence. E.T. était disparu ! Affolé, angoissé, il revint chez lui... pour *demander* à Mike de retourner *chercher* à son tour et de retrouver coûte que coûte E.T.

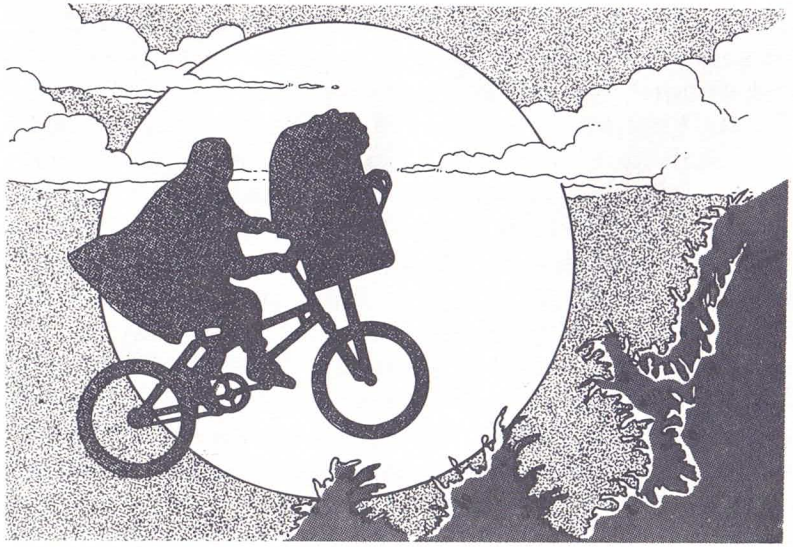
LA SÉPARATION

Ce qu'il fit, en déjouant la surveillance des hommes qui recherchaient toujours les extra-terrestres et qui commençaient à avoir quelques soupçons ! Mike finit par découvrir E.T., sans *vie, blanc,* au *pied* d'un *arbre,* au bord d'un ruisseau dans lequel *coulait* un mince filet d'eau...

Ce fut alors un branlebas de combat dans la maison d'Elliott où Mike avait ramené E.T. Ceux qui cherchaient depuis quelques jours les extra-terrestres avertirent les autorités et bientôt arrivèrent de nombreux spécialistes : *docteurs,* savants... recouverts de combinaison en plastique, pressés d'*examiner* E.T., soucieux de le maintenir en vie, de percer le secret de cet extra-terrestre et de son *origine...*
Et là encore, il se passa un événement extraordinaire. E.T. était malade, mourant. Mais Elliott aussi. Ce que ressentait l'un, l'autre le ressentait aussi. Les médecins s'employèrent à leur *donner* des soins jusqu'au moment où Elliott montra des signes de rétablissement et où E.T. fut considéré comme *mort.* Imaginez le chagrin d'Elliott, désespéré de perdre son *ami...* seul devant le cercueil encore ouvert... auprès duquel on avait posé un pot de fleurs fanées... de fleurs qui soudain reprirent vie et s'épanouirent. Elliott en fut alors certain : E.T., malgré les apparences, vivait encore. Un secret qu'il devait garder pour lui seul. Qu'allait *devenir* E.T. ? Il fallait l'*aider...* comment le *sauver* ?

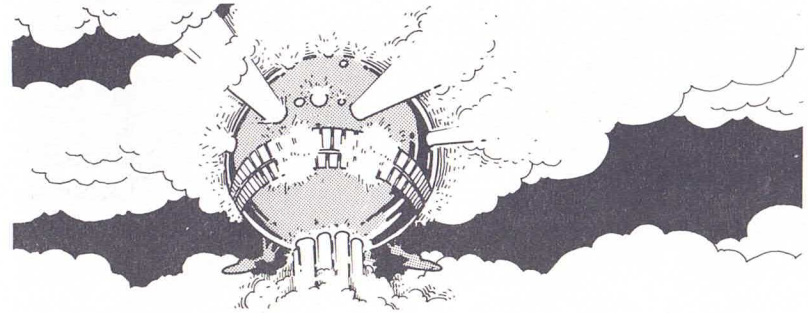
LA COURSE POURSUITE

Elliott se confia à son frère Mike et les deux enfants eurent alors la présence d'*esprit* de trouver une solution. Dès que le cercueil serait hissé dans une voiture, Mike, bien que ne sachant pas *conduire,* en prendrait le volant et ils essaieraient ainsi de gagner le *lieu* d'atterrissage. Quel *sport,* quelle *course* effrénée, quelle folle entreprise car ils furent immédiatement poursuivis et vite encerclés ! Heureusement les amis d'Elliott, qui au début de cette histoire ne l'avaient pas cru, arrivèrent à bicyclette. Elliott abandonna la voiture, enfourcha une *machine,* plaça E.T. dans le panier, pédala de toutes ses forces pour finalement, dans un *dernier* élan, c'était encore un des pouvoirs d'E.T., s'élever en l'air, *survoler* la *cîme* des arbres et se poser dans la clairière où le vaisseau spatial apparut.



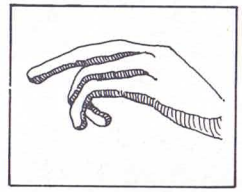
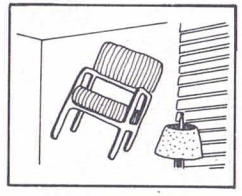
E.T. REPART

E.T. pourrait alors repartir chez les siens. En abandonnant son ami Elliott... A moins que : « Viens avec moi, supplia E.T. ». Elliott regarda sa *famille,* sa mère, son frère, sa sœur... « Non, je ne peux pas, je reste ! » Serait-ce la fin d'une si belle et si extraordinaire histoire d'amitié ? E.T. *toucha* alors le front d'Elliott et lui dit : « Je serai là ! ». Ce qui signifiait que, comme tout au long de cette aventure, ils resteraient ensemble au plus secret de leurs pensées. Elliott, Mike, Gertie et leur maman, tous *quatre* réunis, ne purent que suivre des yeux le vaisseau spatial qui doucement s'éleva et disparut dans le ciel.

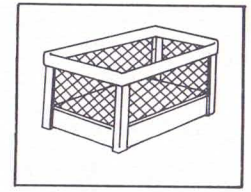
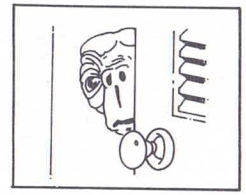


LES MOTS INCONNUS

Chacún des niveaux de difficulté du module comprend deux mots inconnus. Plutôt que de proposer un mot à épeler, la Dictée Magique prononce une phrase te permettant de trouver le mot inconnu. Voici quelques images pour t'aider dans ta recherche des mots inconnus.

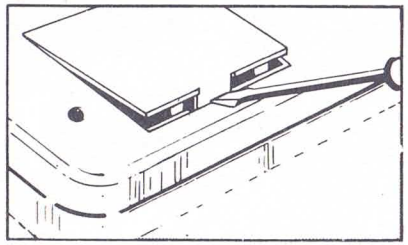
LE MOT INCONNU	LES IMAGES
1 Qui ést Harvey?	
2 Le nombre de doigts de la main d'E.T.	
3 Le nom de la couleur préférée d'ELLIOTT	
4 Le nom du meuble magique	

1 chien. 2 quatre. 3 noir. 4 chaise. 5 panier. 6 bocal. 7 drap. 8 trois.

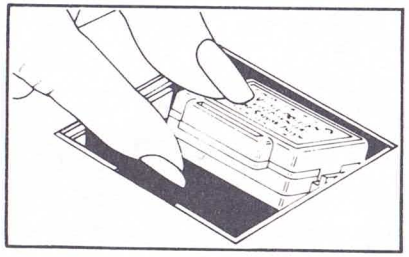
LE MOT INCONNU	LES IMAGES
5 Le nom de l'objet où se trouve E.T.	
6 Le nom du recipient où est enfermée la grenouille	
7 Ce qui entoure E.T.	
8 Le nombre de coups du code secret	

Mode d'emploi pour la mise en place et le changement des modules.

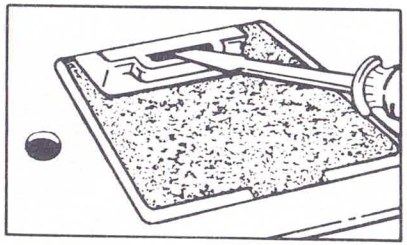
Le module peut être facilement placé sur la *Dictée Magique* ou le *Speak & Spell.*
Il est conseillé de faire cette manipulation à la place de votre enfant.



1. Enlever le couvercle du compartiment des piles en soulevant doucement avec un petit tournevis, une pièce de monnaie. ou un objet semblable.



2. Enlever les 4 piles.
3. Glisser le module vers l'intérieur, l'extrémité ouverte d'abord et l'étiquette vers le haut. Le module doit s'adapter de près autour de la languette verte.



4. Remettre les piles et le couvercle du compartiment.
5. Pour enlever le module, ouvrir le compartiment des piles et sortir celles-ci. A l'aide d'une pièce de monnaie ou d'un petit tournevis introduit dans l'encoche en haut du module, tirer celui-ci doucement.

Remarque : Un seul module à la fois peut être en place.

ATTENTION

Le contenu du module peut être endommagé par des décharges d'électricité statique.

Afin d'éviter tout endommagement éventuel du module, veillez à ce que l'électricité statique soit déchargée au contact d'un objet métallique (poignée de porte ou lampe de bureau, etc.) avant de prendre le module.

INDICATEUR D'USURE DES PILES

Les piles alcalines assurent une autonomie d'utilisation d'environ 15 heures à la *Dictée Magique*. Les piles devront être remplacées dans les cas suivants :

- affichage faible ou anormal
- fonctionnement anormal
- prononciation anormale des mots ou sonorités inhabituelles.

EN CAS DE DIFFICULTES

1. Vérifier que le module et les piles sont bien mis en place (les sortir puis les remettre pour établir le contact).
2. Vérifier que la touche [#] "sélection du module" a été actionnée (cette touche permet de sélectionner soit le module, soit la liste incorporée de mots, par pression répétitive).
3. Vérifier l'usure des piles. Si malgré ces procédures, les diffficultés de fonctionnement persistent, enlever le module puis remettre les piles. Vérifier que la *Dictée Magique* ou le *Speak & Spell* fonctionne normalement.

NIVEAU A

TROIS
CHAISE
CHERCHER
LAMPE
MAISON
MONTRER
VESTE
UTILISER
ARBRE
DEVENIR
ROUGE
AMI
POINTE
SURVOLER
MESSAGE
CODE
BAGAGE
MACHINE
SCALPEL
ORIGINE
DEMANDER
ENDORMIR
COIN
GLOBE
PLACER
CACHER
DOCTEUR
FAMILLE
CUISINE
MAGIQUE
COMMENT
MALADE
ROUTE
SUIVRE

NIVEAU B

CACHETTE
PRATIQUE
TOUCHER
QUATRE
NOIR
COULER
ENTENDRE
FORT
GROUPE
RAMPE
AUTOUR
SEUL
SPORT
BOULE
LAVANDE
VUE
SAUVER
MAIN
LAISSER
MODELER
PETIT
COULEUR
BALLE
CHAMBRE
LUNE
PIED
VIE
SECRET
TREMBLER
ESPACE
CABINE
EXAMINER
CIME

NIVEAU C

SOURD
TOMBER
PELUCHE
SOL
CROIRE
PLAN
SORTIR
VOITURE
SOLEIL
CHIEN
BOCAL
CRIER
COURSE
MARCHER
MOMENT
MORT
OBJET
AUTRE
PIZZA
NUIT
JURER
FRAPPER
DISTANCE
CHAUD
BONBON
AVOIR
ENSUITE
LIEU
DONNER
CONDUIRE
ALORS
BRUIT
DERNIER

NIVEAU D

BLANC
BRILLER
ATTENDRE
BUREAU
BATTRE
DRAP
PANIER
ATTACHER
CONFORT
DOIGT
EMMENER
FEUILLE
OREILLER
PANNEAU
PHARE
TAILLE
ATTERRIR
SCIENCE
ESPRIT
OUTIL
VAISSEAU
RAMASSER
PLACARD
ATLAS
INUTILE
PAS
RAYON
AIDER
BRUINE
PEUR
ESSAYER
APPELER
FRAYEUR
TRACE

GB IN CASE OF DIFFICULTY

If defective, the module will be replaced if returned within one year of the date of purchase. Please contact your retailer for information on return and service. Your statutory rights as a consumer are not affected by these conditions.

D IM FALL VON SCHWIERIGKEITEN

Weist das Modul einen Defekt auf, wird er bei Rückgabe innerhalb von einem Jahr ab Kaufdatum kostenlos ersetzt. Über Rückgabe und Service informiert Sie Ihr Händler. In Österreich und der Schweiz sind alle gesetzlichen Gewährleistungsansprüche ausgeschlossen.

F EN CAS DE DIFFICULTES

En cas de panne, le module sera remplacé pendant un an à partir de la date d'achat. Veuillez vous adresser à votre revendeur pour prendre connaissance des conditions d'échange. Pour la France, la garantie légale des vices cachés s'applique en tout état de cause. Pour la Suisse, ces conditions annulent tout recours légal.

I IN CASO DI GUASTO

Questo modulo, qualora difettoso, sarà sostituito a condizione che lo stesso venga reso entro un anno dalla data d'acquisto. Si prega di prendere contatto con il rivenditore per informazioni sulla restituzione e manutenzione. In Svizzera questa garanzia tiene luogo di tutt'altra garanzia a norma di legge.

NL BIJ MOEILIJKHEDEN

Wanneer de module defekt is zal hij binnen een termijn van 1 jaar na aankoop worden vervangen. Neem kontakt op met u handelaar voor meer informatie betreffende de service voorwaarden.

S OM FEL UPPSTÅR

Felaktig modul utbytes om den återsändes till säljaren inom ett år från inköpsdagen. För information om utbyte och service var god kontakta säljaren.

DK HVIS DER ER PROBLEMER

Hvis dette modul viser sig at være behæftet med felj, vil det blive ombyttet med et nyt, hvis det retuneres inden ét år fra købsdatoen. Kontakt forhandleren med hensyn til oplysning om vilkårene for returnering og service.

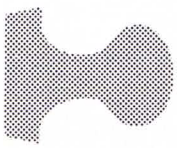
P EM CASO DE DEFEITO

Est módulo sera substituido se for devolvido no prazo de um ano a contar da data da sua aquisição. Queira contactar o seu retalhista para informações sobre a substituição e servico.

E EN CASO DE DIFICULTADES

TI y el comprador están de acuerdo en que si este modulo resulta defectuoso será sustituído por otro dentro del período comprendido en el año siguiente a la fecha de la compra. Por favor, póngase en contacto con su mayorista para recibir información de devolución y servicio.

TEXAS INSTRUMENTS



Last Name
Familienname
Nom
Cognome
Achternaam
Efternamn
Efternavn
Sukunimi
Ultimo nome
Appellidos

First Name
Vorname
Prénom
Nome
Voornaam
Fornamn
Fornavn
Etunimi
Primeiro nome
Nombre

Address
Adresse
Indirizzo
Adres
Gatuadress
Osoite
Endereço
Dirección

Town
Ort
Ville
Città
Stad
By
Kaupunki
Cidade/Vila
Ciudad

P.O. Code
Postleitzahl
Code Postal
Codice Postale
Postcode
Postnr.
Postinumero
Codigo postal
D. Postal

Country
Land
Pays
Paese
Maa
Pais

Date. **Datum**. Data.
Päivämäärä. Dato. **Fecha**

TEXAS INSTRUMENTS

Copyright © 1985, Texas Instruments

Printed in Italy
Imprimé en Italie

FNOm352C3585LM

1103316-0019 Assy
1103315-0019